

# 「できた」が実感できる体育の学習

## ～ゲーム領域におけるバディチームの設定によって～

則藤 一起

体育科を通して、生涯にわたって運動に親しんでいこうとする人になってほしいと考える。6年生の子どもたちを見ていると「できる」「できない」でその運動に対しての興味・関心に差が出ている。どの運動にでも、友達とかかわり合い活動する中で、運動の仕方を工夫させ、「できた」ことを実感させたい。「考えて工夫していくことによって楽しい」「友達と運動するのはおもしろい」と感じ、「もっとやってみたい」「他の運動もやってみたい」と思えるようにしたい。

そこで本研究では、「できた」が実感できる体育の学習を考えていく。バディチーム※の設定により、ゲーム記録をとるようにした。また、仲間がコート外から声をかけることにより動き方が分かりやすくなり、ゲームでの動きが身に付いていくと考えた。そして、学習過程を子どもの思いに沿って考える。単元を進めながら、子どもの問いから毎時間の課題を修正していくことで、一人一人の学びを深め、「体育が大好きな子ども」をめざしていけると考えた。 ※バディチーム…1グループを3～4人とし、2グループで1つのチームとした

キーワード：ゴール型ゲーム，ハンドボール，アルティメット，授業づくり，学習カード，できる

### 1. 研究目的

本学級の子どもたちは、運動をすることや体を動かすことが好きな子どもと、嫌いな子どもに分かれる傾向にある。また、運動の領域によって「できる」「できない」で判断し、それらの興味・関心に大きな差がある。そして体育だけではなく、他の授業でも主体的に学習しようとする意欲が低い子どもが数名見られる。おとなしいという言葉ではなく、学習に向かいにくいといった方がいいだろう。こんな子どもたちに、「体育で〇〇ができるようになった」「友達と△△したことが楽しかった」と、学習したことに結果が伴えば、意欲が上がり、他の領域や他の学習にも積極的に取り組んだり、より友達の考えや思いに耳を傾けたりするのでないかと考えた。

また、運動の苦手な子どもは、各運動で体をどのように動かせばよいのか、自分がどのように動けばよいのかを分からずに取り組んでいることが、苦手の原因の一つである。周りの友達からの声かけや、運動のポイントについて理解し、何度も取り組んでいくことで、「わかってできた」を実感し、「体育が大好きだ」と思えると考えた。

### 2. 研究方法

研究テーマの中心に『『できた』が実感できる』ことを据えて授業づくりに取り組んだ。方法は「バディチームの設定」と『『できる』ための学習過程の工夫』の2点である。「ハンドボール」と「アルティメット」のゴール型ゲームの2単元について、実践した。

### 2. 1. バディチームの設定

バディチームの設定により、ゲーム記録（パス回数やシュート回数など）をとることでチームの姿を客観的に見たり、コート外から声をかけ合うことで動き方のアドバイスをしたりすることをねらいとする。運動の苦手な子どもへのアドバイスは、わかりやすいように声をかけることが大切であるので、コート外から具体的にするようにする。

### 2. 2. 「できる」ための学習過程の工夫

まず学習過程を考える上で、子どもたちはどのような思いをもって授業に取り組もうとしているのかを知ることが大切である。「初めのアンケート」をとり、運動の特性をそこなないようにしながら、子どもの思いに寄り添った学習を考える。

またチームとしてのめあてもあるが、毎時間の課題は、前時の学習カードの技能や思考での「問い」と、単元でつきたい力とを擦り合わせながら全体の課題としていく。

学習カードには、「前より上手くできるようになったこと（上手いかわないこと）」や「わかったこと（わからないこと）」などを書くようにして、思いをみとるようにする。

またタブレット端末の記録も活用する。そして映像を全員で見ること、どのように動けばよいのかと理解につなげていく。

以上の2点を中心にすれば、全員が楽しみながら上手くなり、「相手チームに勝てるようなゲームをしたい」

とさらに考え、問い続け、学び続ける子どもたちが育つと考える。

### 3. 授業の実際

#### 3. 1. 全員ゴール！6B送球（ハンドボール）

ボールを投げることとボールを使った運動について初めのアンケート（表1）をとった。

ボールを使ったゲームは好きですか。	
はい	22人
ふつう	1人
いいえ	7人
楽しいと思う時	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが回ってきた時</li> <li>・上手くキャッチできた時</li> <li>・点を入れた時</li> <li>・ゴールキーパーで受け止めた時</li> </ul>	
つまらないと思う時	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが回ってこない時</li> <li>・シュートが上手く打てない時</li> <li>・自分の役目がない時</li> <li>・もめごとが起きた時</li> <li>・相手が強い（弱い）時</li> </ul>	

表1 初めのアンケート「ボール運動」について

また「どんなことができるようになりたいか」について、運動を苦手だと思っている子どもは、「しっかり（上手く）パスができるようになりたい」「ルールが分からない」「シュートを上手く打ちたい」「ゴールを決めたい」という思いをもっている。運動が好きと答えている子どもも、「上手いパス回しをしたい」「しっかりとパスをつなぎたい」「シュートをしたい」「チームプレーを大切にしたい」など、パスのことや協力できるチームへの思いが多い。

初めのルールや、用具・場の主な工夫として、

①1グループ3～4人で、2グループをバディチームとする

②ドリブルはなし

③スポンジドッジボール1号球を使用

④ゴールの大きさは、高さ190cm×幅340cmを考えた。



図1 キーパーをする姿

スポンジドッジボールは、当たっても痛くなく、ボールをキャッチすることやキーパー（図1）に対する不安はなく、みんなでキーパーをすることができた。片手で投げやすいようにと1号球を使用した。キャッチが苦手な子どもにとっては、胸ではなく、両手で捕ることが難しかった。そのため、チームでのパスゲーム（何回つなげられるか）（図2）を通して技能の高まりをねらった。



図2 30秒間パスゲームの様子

メインゲームの内容は、パスをつないでいくチームが多かったが、ロングシュートをすぐ打つ子どももいた。自分がボールを持ったときに、パスをする子がいない、または、ゴールがねえると判断すると打つのである。これらの多くは止められるが、ゴールが広く、投力があると入ることもあったので、多用の原因になった。

バディチームによる「ボールタッチチェック表」をつける（図3）ことで、パスをした回数やシュートをした回数を後で見ることができ、データとして、チームでの話し合いに活かしていこうと考えた。“チームで上手くなる”という思いの子どもが多かったので、チェック表を見て、声をかけ合うチームも多かった。



図3 チェック表をつける場面

課題の流れは、

- どうしてパスが繋がらないんだろう？  
→ ショートパスだからつながりやすいんだ。  
「パスをしっかりとしよう」(第2時)  
「2人でボールを進めよう」(第3時)
- ショートパスだと取られることが多くなってきたよ。  
→ どういうところでもらっている？  
「コート外からの声かけをいかそう」(第4時)
- なかなかシュートができない。  
→ シュートを打つところで、まず、きちんとパスをつなごう。  
「ゴールにつながるパスをしよう」(第5時)
- 相手チームがよく動いてなかなかシュートできない。  
→ シュートが上手いチームは、よく広がったり、パスで振ったりしてフリーでシュートしている。  
「自分たちのチームの特徴を考えよう」(第6時)  
「作戦を考え、コートを広く使おう」(第7, 8時)

### 3. 2. BBっとパスだ！アルティメット

「アルティメット」は、①フライングディスク(※以下「ディスク」)は誰もが飛ばしてみたい ②ディスクを飛ばすこと自体がおもしろい ③ボールに比べて滞空時間が長い ④飛んでいるディスクは徐々にスピードが遅くなるのでキャッチしやすい ⑤馴染みが薄いので既存のルールにとらわれずにみんなでルールをつくっていける、などの利点があると考えられる。

してみたいこと・できるようになりたいことを尋ねると、次の表の通りであった(複数回答あり)。

フライングディスクを投げたことはありますか。	
はい	22 人
いいえ	8 人
やってみたいこと できるようになりたいこと	
パス, ロングパス	21 人
カーブのパス	4 人
キャッチ	4 人

点を入れる	2 人
パスカット	1 人
走り回ること好きですか。	
はい	21 人
ふつう	2 人
いいえ	7 人

表2 初めのアンケート「アルティメット」について

運動量の確保とパスのつながりを考えて、コートを広くとろうと考えていた。そこで、アンケートでは、「走る」という聞き方ではなく「走り回る」と聞くこととした。すると7人の子どもが「いいえ」と答え、理由として「しんどいから」「体力がないから」「疲れるから」という意見が多かった。よってコートの大きさは、予定の20m×40mより5m短くし、20m×35mとした。

初めのゲームでは、走り回るのが苦手だと言っていた子どももよく動き、活発な様子が見られた。パスはつながりにくかったが、ディスクを落とすと攻守の切り替えで、攻めなら前に走り、守りなら後ろに戻ることも多く見られた。苦手だと言った子どもも「走りまくった」という感想を書いていた。ディスクの周りに集まったり、固まったままいたりする(図4)傾向があり、また、焦って適当にパスを出してしまうこともあったので、次時の課題につなげた。



図4 初めの様子“どこに出そう？”

また、ディスクを触ったことはあるが、投げ方を気にしていなかったりゲームに初めて出合ったりする子どもたちが多かった。よって、それぞれの気付きを全体で共有していけるようにした。まず、ディスクが真っ直ぐ飛び始めた子どもに、気を付けている点を発表させ、全体で共有していった。それを教師がまとめ、掲示すること(図5)で、いつでも見られる環境にした。

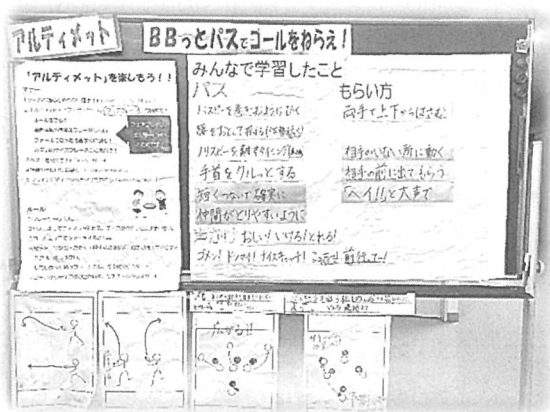


図5 運動場の移動黒板に

具体的には①ディスクを離すタイミング（体の前）、②腰を落として投げる（低い姿勢）、③脇の下に巻くように引いてから投げる（腕全体で投げる）、④手首をシュッと振るようにする（手首のスナップ）、⑤ディスクの傾き（右へ曲がってしまう→ディスクの左を下に傾けるイメージで投げよう）などである。また、もらい方や声かけ、効果的な動き方なども掲示した。

さらに写真などを多用したものを教室にも掲示し、いつでも見て話し合える環境を作った。（図6）



図6 教室掲示（写真入り）

そしてゲームでは、徐々にコートを広く使う様子が見られてきたが、どこに動いたら良いのか分からず真ん中に固まっている子どももいる。空間を上手に見つけて走る子どもから「動いて」という指示をしても、そのような子どもたちはなかなか動けない。ゲーム中、憤りを感じている子どもも数名見られた。具体的に指示することが大事になってくるので、チームの時間に教師が入って話をし、ふり返りで取り上げることにした。

また、チームの特徴をもとに、作戦を考え始めたチームは、苦手な子どもを“ゴール付近に待たせておく”ということを考え実行していた。また、単元を進めるにつれて動き方が素早くってきたチームが多く、味方がディスクを持つと駆け出す姿が増えた。図7は、ディスクを追い、攻めも守りも1歩目を速く動き出し

ている様子である。また、飛ばしたディスクは最後にスピードが落ちると分かってきたので、あきらめずにディスクを追い（図8）、タイミング良くキャッチすることもあった。



図7 広がり始めたゲーム



図8 あきらめずに追う！

投げ方や動き方などで気を付けることが分かった、試行錯誤しながら投げていた。また、投げることが上手になってくると同時にパスのつながりについて「相手にカットされて全然つながらない」と問いをもちはじめた。上手く投げられるようになったのに、ディフェンスにカットされてしまうのである。よって“ディスクを持っていない人は、どうしたらパスをもらいやすいか”ということを考えさせた。当然“相手がいらない広い所に動いてもらう”という意見が多く、空いたスペースに動こうと、素早く動く姿が見え始めた。すると相手もカットしようとオフェンスをマークすることが増え、全体的によく動いていたが、焦るあまり雑なパスやキャッチミスなどが増えてしまった。

ふり返りカードには「長いパスは取られやすい」「短いパスをどんどんつないでいきたい」と書いており、投げる技能が上がってきたことと素早く動く姿から、第5時には『動きながらパスをもらおう』を課題とした。短いパスだとディフェンスを振り切らなければいけないし、長いパスだとしても仲間の合図で一歩目に素早いスタートを切った方がいいと考えたからである。

ゲームでは、パスをもらおうとがんばり、1回でカットされるということは少なくなり、数回つながっていた。

課題の流れとしては、初めはディスクを飛ばす方法についての「問い」が多かった。

●どうしてまっすぐに飛ばないんだろう？

「投げ方を考えよう」(第2時)

●どうしたらパスがつながるんだろう？

→投げる方だけでなく、受ける方も追おう。

「パスをもらおう」(第3時)

→つながりやすいパスは低目が多いかな。

「思ったようにパスをしよう」(第4時)

→相手を引き離してディスクをもらおうと焦らないよ。

「動きながらパスをもらおう」(第5時)

●相手も上手くて、なかなかパスがつながりにくい。

→自分たちのチームのいいところを活かそう。

「作戦を考えて成功させよう」(第6, 7時)

## 4. 授業の考察

### 4. 1. キョウコもゴール！6B送球

ボールタッチチェック表から、触球回数やゴール数を客観的に見ることで、回数の少ない子どもに「次は〇〇さんにパスだ」という言葉がけができた。第2時は、キョウコは1回しか触っていなかった(図9)が、バディチームから「キョウコ、前に動いて」「キョウコ、シュート」と、具体的な指示をすることで、コートを広く使ったり、瞬時での動きができていたりして、第4時では、たくさん触るようになった(図10)。

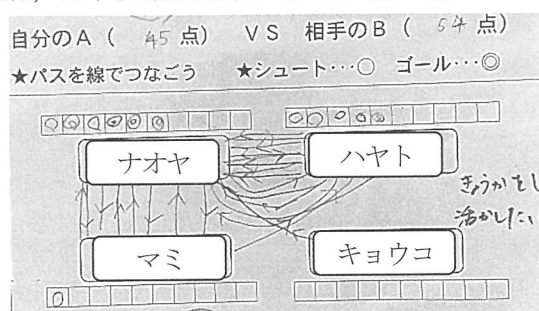


図9 第2時：キョウコは1回

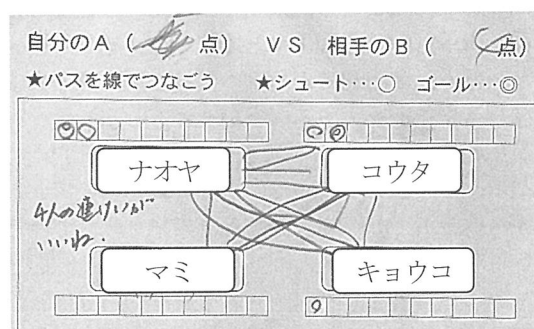


図10 第4時：キョウコはチームで一番多い

次は、教師と子どもとの課題への思いが違った場面である。

(第5時)「ゴールにつながるパスをしよう」

コウタ：みんなでパスをいっぱいつないでゴールの近くまで行ってシュートできた。

教師：ゴールにつながるパスってどんな受け方した？

アツコ：ここにディフェンスがいてもらえないとしたら、ゆっくり走って行って、さっと走っていってもらいに行く。すぐ走り出してもらいに行く。

(実演)

教師：もらう時の姿勢はどうだった？

アツコ：なんかこういう感じ。(横向き)

ルイ：もらうときに前でもらったら、進みながらでもらいやすい。

マミ：2メンをしながら進んで行ってゴールのところに近くなったらパスをした。

教師：体の向き、どうだったのかなと思って。

(実演)

教師：何が違った？

シュウ：先生のは前向いてて受けられてない。

教師：こんなんですぐにもらって打てる？今日はしっかりパスを受けてほしいと思っていたんです。

コウタは、課題通り「ゴールの近くまでつなげられシュートできた」ことを伝え、アツコやルイは、「動きながらもらう方がもらいやすかった」と、スペースに動いてパスをもらったことを発表した。しかし、ゲームの様子を見ていても、キョウコを始め全体的にパスを落としてしまう方が目立ったので、受け方について問い直した。まだゴールを決めていない子どもたちに、まずゲーム中にボールをきちんと受けられるようにするには、もらう姿勢に気をつけてほしいという教師の思いが強かったからである。

しかし、運動の苦手なキョウコは、ふり返りカードには「パスがいっぱいできた」「パスが上手くなった」と書いていた。キョウコにとっては数回でもパスがつながったことが学びであり、ボールを落としたことやどんな風にパスをしたかまでは考えが及んでいなかったし、アツコやルイの発言にあるように、スペースを上手くいかしたパスについて話し合う方が自然な流れであった。ここに教師と子どもとの課題把握への思いのズレがあった。

その後は、バディチームからの声かけと、グループ内の受容的な関係により、キョウコの第8時のゴールにつながった。全体として「味方がもらいやすいパスを出す」「パスを出す強さを考える」ことを大切にする子どもが増えた。



## 4. 2. BBっとパスが通った！アルティメット

3. 2. に記したように、ディスクに対して、誰もが一生懸命投げ、一生懸命受け、一生懸命走った単位であった。自分のスローと相手のキャッチでパスがきちんと通る爽快感は、思っていた以上であった。“後ちょっとで届きそうかも”という所が、最後まで追いかける要因だった。

チェック表は、アルティメットではパスの順番まで記録をとった(図11)。誰から誰へのパスが多いかも見られると考えたからである。そして慣れてくると、つながらなかった・落としてしまったところで『×』をするようにもした。「誰から誰で落としてしまったことが多かった」とふり返ることができると考えたからである。

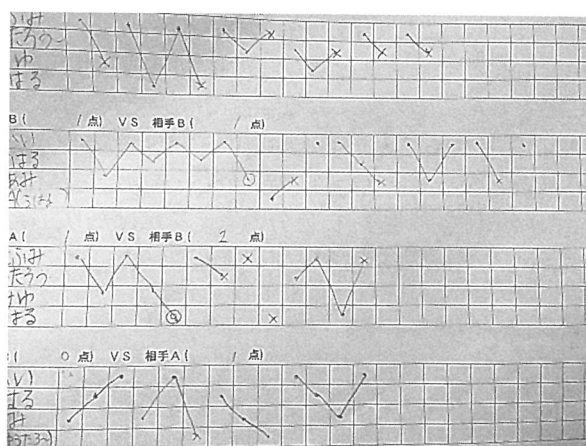


図11 ディスクタッチチェック表

このことで、「□□ちゃん、いつも落としているから、動きながらパスをとって」と、チームの時間には、ゲームでの動きを意識した活動に取り組んでいた。

“できない自分”から“ちょっとやってみようかな”と変容してきたキョウコについてであるが、この表を用い、「先生、こんなに繋がってきたで」と知らせに来了。また、キョウコのグループは男子中心に、横並びや四角、縦一列など4、5個のフォーメーションを考え、それをチームカードの裏に描き、4人で共有し、ゲームで試そうとしていた。キョウコもその話し合いに入り、フォーメーションを理解していたので見守ることにした。コートが広く、ゲームでの動き方がなかなか分からないキョウコにとって、フォーメーションがあるというのは、どこに動けばいいのかが分かりやすかったし、グループ内での有用感を感じていたようである。

## 5. 成果と課題

個人種目の単位では個人差がでる。グループを組んでも、グループによっての思いは違う。一人一人(グループによって)の思いが違ふのは当然である。しかし、前時からのみとりで、全体の課題を設定していくことで、観る視点や話し合いでの焦点をしばることができたように思う。

また、アルティメットで憤りを感じていたシュウタについてだが、バディチームを上手く活用し、AグループとBグループでの合同の時間をもって、いつもとちがう雰囲気で投げ合う時間を設定した。その結果、「ハヤトくんに教えてもらったけど、腕全体で投げたので、真似をしてみたら、上手く飛んだ」「進化したと思う」と書いていた。第4時までには全体で他の子が発表し、教師がまとめて掲示していた(図5)ことだが、結局「わかってできた」を本人が経験し、自分のものにしていくことが大切だと感じた。この「わかってできた」の思いのくり返して、「問い」が出たとき、自分で考え試してみたり、友達や先生に聞いたりして、自分のものにしていくのだと考える。これらのことから「自分たちで考え、上手くなっていく」という思いを十分もつことができ“体育が大好きな子ども”を育てることができたと考える。

また、チェック表を用いることで、「○○ちゃんのシュートが少ない」「みんなで決めたいから○○ちゃんに回すぞ」と、受容的な関係を築いていくチームが多かった。

しかし、学習過程の工夫については課題が残った。課題の内容について、アルティメットの第5時は、『動きながらパスをもらおう』ではなく『どんな風に動けばパスがもらいやすいか考えよう』と具体的に提示する方が良かった。「こんな風に」や「この位置で」、「このタイミングで」など、ゲームに取り組みながら考え、より動きに迫っていたのではないかと考える。また、子どもの思いについて、“今この子どもたちは何に気づき、何を話したいのか”を瞬時に見極め、支援する必要がある。それこそが、子どもの今の「問い」であり、次への意欲にもなるからである。

また、今年度この2つのゴール型について実践したが、アルティメットでは6年生で初めてディスクを投げた。投げることにについては、中学年でも十分にできるので、中・高学年のカリキュラムに入れ、研究を進めていきたい。

## 参考文献

JFDA(JAPAN FLYING DISC ASSOCIATION)HP  
(<http://www.jfda.or.jp/>)